KidPix

Guía de Aventuras
ASU Fifth Dimension

Este programa corre en computadora IBM

==========

Muchas veces se ha dicho que los grandes artistas no crecen en el tiempo y en el espacio: ¡crecen en la **QUINTA DIMENSION!** Así que acércate, vamos a unirnos a los grandes como Picasso y Van Gogh. Con solo oprimir un botón te encontrarás en un mundo lleno de líneas y colores y sonidos y todas las herramientas que necesitas para poder expresar tus ideas y sentimientos. ¡Prepara tu mente creativa para iniciar nuestra aventura !!!!!!!

INSTRUCCIONES: Inicia *KidPix* haciendo doble clic sobre el ícono en Windows. Cuando el programa se inicie verás la pantalla de dibujo. A la izquierda verás las herramientas y debajo de éstas los colores. Puedes seleccionar una herramienta con el cursor. Igualmente, puedes cambiar de colores seleccionándolo con el cursor. Algunas de las herramientas permiten diferentes opciones. Estas posibilidades se indican en la parte de debajo de la pantalla. Selecciona las opciones que tú quieras de la misma manera que las herramientas, señalándolas con el cursor. Cuando veas una flechita en la parte derecha, esto significa que aún hay más opciones. Si oprimes la flecha podrás ver qué otras posibilidades hay.

==========

PRINCIPIANTE: Experimenta con cada herramienta que encuentras en la pantalla y trata de recordar para qué sirve cada una. Cada tanto borra lo que tengas en pantalla para empezar otra vez. Cuando sientas que ya manejas el programa, escribe en un papel algo que quieras dibujar. Describe tu objeto detalladamente y luego intenta dibujarlo con *KidPIX.* Por ejemplo, cómo harías para dibujar un cuadrado azul que tenga por dentro un diseño de escamas de pescado en rojo. O ¿qué tal una estrella rosa con círculos en cada punta mitad rojos y mitad negros? Cuando hayas terminado tu proyecto, escribe en el libro de pistas algo difícil de *KidPIX* y cómo resolviste el problema.

BUENO: Completa el nivel PRINCIPIANTE. Ahora utiliza el manual de instrucciones para aprender una cosa nueva acerca de las herramientas (las páginas 17-79 describen todas las opciones y posibilidades de realizar con las herramientas). Experimenta lo que hayas aprendido. Utilízalo en tus dibujos. Escribe lo que hayas aprendido y manda la pista a otra persona de una Quinta Dimensión en otra parte.

Finalmente, limpia la pantalla y dibuja un comic o caricatura o algún dibujo que incluya algún texto o palabras. (Para escribir del teclado, oprime el botón de Control cuando escojas la herramienta de texto). Recuerda que un dibujo puede hacerse de muchas maneras diferentes: con formas geométricas, utilizando el lápiz, etc. No te preocupes de cómo se vea ¡diviértete! ¡Es tú dibujo! Utiliza todos los colores y todos los diseños que tú quieras.

EXPERTO: Completa el nivel PRINCIPIANTE y luego aprende DOS cosas nuevas leyendo el Manual (páginas 17-79). Ahora usa KID PIX para dibujar un pueblo o una ciudad. Puedes dibujarla con el lápiz o puedes utilizar las casitas o árboles que se encuentran en las estampas. Piensa que te gustaría en tu pueblo. Quizá quieras un laguito, un parque, árboles, calles, personas, animales, señales, etc. Piensa en las proporciones que vas a usar, pero más que nada diviértete y deja suelta a tu imaginación.

==========

Copyright © 1987. The Regents of The University of California on the behalf of the Laboratory of Comparative Human Cognition, U.C. San Diego.
Adapted & revised: Solana Beach Boys and Girls Club, UC San Diego, 1995.